

REV'n'GE!

#131

Retro Emulator Vision and Game

Buon
Compleanno!

SPECIALE HDD

3DNow!
SIMD

Ajax

Un ottimo sparatutto a scorrimento verticale

Motor Massacre

Un gioco di guida futuristico

ALTRE RECENSIONI: Mountie Mick's Death Ride * Circus Games * Rescue from Zylon * Rainbow Walker * That's the Spirit * Relics * Yellow Submarine * Victory * G-Loc R360 * Nightmare * Final Assault * Moon Patrol * PET Panic * Zenith * Jump for Survival * Lotus III * Gunship * Car & Driver * Learning to Add & Subtract

RECENSIONI CONSOLE: Space Force * Monaco GP * Home Alone

Retro gaming

REV'n'GE

La tua rivista

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



EDITORIALE NUMERO 131

Continua ancora l'avventura della fanzine anche in questo 2022 con un numero ricco di recensioni che punteranno anche in futuro a cercare titoli non troppo conosciuti per cercare di attirare la gente a leggerla. Titoli classici e blasonati sono stati recensiti 1000 volte però ci vogliono anche questi giochi sconosciuti per qualcosa di alternativo e magari invogliare poi a giocarli. Ne trovo sempre tanti anche su piattaforme che molte volte si da per scontato di conoscerli tutti, ma forse perché la gente gioca a quelli più famosi e gli altri rimangono nell'ombra.

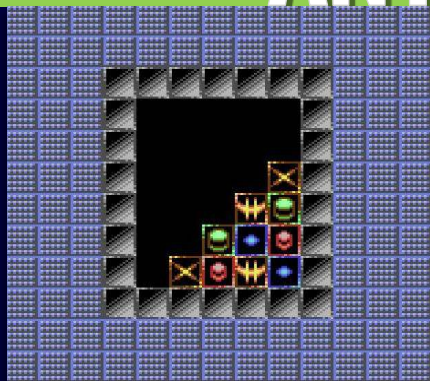
Ormai avrete notato che le recensioni hanno preso una loro formula nel senso che tra gli 8-Bit non mancheranno mai Commodore 64, Amstrad CPC e ZX Spectrum, mentre tra i 16-Bit ci sarà sempre l'Amiga e l'Atari ST mentre la terza recensione di questa generazione viene alternata tra DOS e Apple II GS (forse un giorno qualcosa per Macintosh).

L'hardware proposto in questo numero è un po' duro da digerire perché è abbastanza tecnico, tuttavia, utile per vedere un po' come funzionavano queste SIMD.

Ho fatto uno speciale con dei video integrati nel PDF e per questo dovette usare la versione Acrobat di Adobe per vederli. Per gli altri lettori metto un link per una fonte esterna.

Buona lettura





Move - The Ultimate Challenge - Commodore 64

Un gioco che assomiglia parecchio a *Puzznic* in cui bisogna distruggere mattoni uguali.



Gabrielle - Amstrad CPC

Un gioco di piattaforme con una grafica davvero bella e colorata. Dal nome e dal personaggio interpretate un angelo in qualche missione divina.



Terramex - ZX Spectrum

Un'avventura in cui risolvere un mistero con la scelta tra diversi personaggi ognuno dei quali ha delle caratteristiche uniche e poi usare degli oggetti al momento opportuno per superare degli enigmi.



Rally Speedway - Atari 8-Bit

E' una corsa automobilistica con una bellissima grafica colorata.



Red Lights of Amsterdam - MSX2

E' uno Strip Poker con la grafica delle ragazze digitalizzata per essere più bella rispetto ad altri titoli del periodo.



The Wrath of Denethor - Apple II

Assomiglia alla serie Ultima, è di Siera e quindi già dovrete aver capito come sia impostata la sua struttura. E' da vedere se propone qualche novità.

Exodus - Amiga CD-ROM

Non ci sono immagini perché ve lo svelo al momento della recensione. Sappiate solo che il genere è quello di *Command & Conquer*, ma l'interfaccia è simile a quella di *Earth 2140*. Un gioco molto interessante.



Oscar - Ripesaggio

Un gioco di piattaforme per Amiga e PC ispirato fortemente a *Sonic*, *Zool*, *Robocod* e *Mr. Nutz*.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

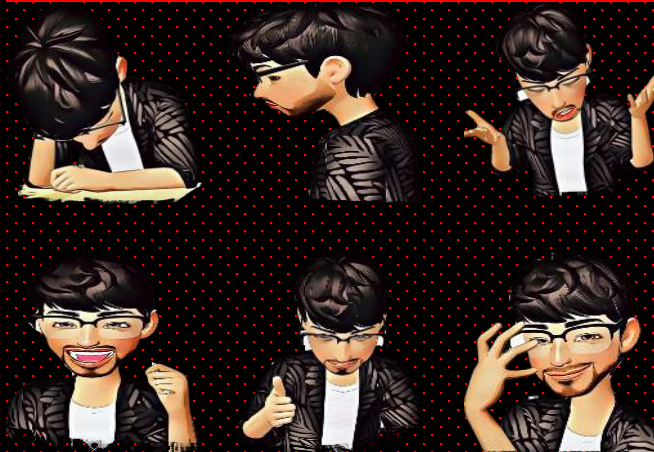
Il **Sonoro** è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

La **Giocabilità** è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

La **Longevità** è quanto un gioco riesce a tenervi incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



MEDAGLIE



Sommario Numero 131**Febbraio 2022**

3DNow!	Hardware	50-51
Ajax	DOS	20
Car & Driver	DOS	40
Circus Games	Amstrad CPC	11
Final Assault	Atari 8-Bit	22
G-Loc R360	Atari ST	19
Gunship	C64/Ami/ST/DOS	38-39
Home Alone	NES	43
Jump for Survival	Thomson MO5	25
Knightmare	Amiga	22
Learning Add & Subtract	Commodore 64	45
Lotus III	Amiga / DOS / ST	37
Monaco GP	SG-1000	42-43
Moon Patrol	Acorn Atom	24
Motor Massacre	Commodore 64	9
Mountie Mick's Death Ride	Commodore 64	10
PET Panic	Commodore PET	24
Rainbow Walker	Atari 8-Bit	13
Relics	MSX	15
Rescue from Zylon	Commodore 16	12
Space Force	Adventure Vision	42
That's the Spirit	ZX Spectrum	14
Victory	Amiga	18
Zenith	Apple II	25
Yellow Submarine	Apple II	16



8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT



Motor Massacre è un gioco prevalentemente di guida diviso in tre fasi due delle quali guidate un'auto futuristica e una fase di esplorazione degli edifici che ci sono sul percorso.

Il gioco si svolge nel futuro dopo un olocausto e tra i sopravvissuti uno di questi, il pazzo Dr. A Noid, prende il controllo della situazione trasformando la gente in zombie con il suo cibo artificiale chiamato "SLU".



Voi, eroe solitario, dovete fermare questo criminale guidando il vostro veicolo ATV lungo le strade distruggendo ed evitando le forze nemiche che obbediscono al cattivo scienziato e quando trovate degli edifici potete esplorarli a piedi con una struttura di gioco che assomiglia molto a *Gauntlet* con lo scopo di raccogliere munizioni e cibo.

La terza fase è l'arena in cui dovete guidare l'auto cercando di spingere quelle avversarie dentro dei buchi sul terreno. Se vincete questa sfida potete

andare in una nuova città e ripetere tutte le tre fasi.

Città dopo città arrivate allo scontro finale contro Dr. A Noid.

La prima fase è un labirinto di strade in cui dovete trovare una via d'uscita e i nemici sono ovunque, ma non tanto le auto avversarie quanto delle postazioni di cannoni che sono un po' ovunque e mine sulla strada.

Potete guidare alla massima velocità così come a quella minima e questo lo rende sicuramente meno stressante di altri titoli e vi permette di non perdere l'unica vita che avete.

Il veicolo è abbastanza resistente, ma attenzione che dopo un certo numero di danni l'auto esplode.

Avete munizioni limitate, tuttavia, ne avete abbastanza per il



livello in corso e vi raccomando di non sparare se non è strettamente necessario.

Anche il carburante è limitato, ma ci sono varie stazioni di servizio per fare il pieno.

Negli edifici dovete cercare il cibo per l'energia che perdete con il contatto con gli zombie, trovare le chiavi per aprire delle porte e trovare munizioni per la vostra

pistola.

L'arena è un gioco a parte con la sua schermata di caricamento e presentazione. Qui dovete distruggere le auto avversarie in due modi: spingendole dentro dei buchi che si aprono casualmente sul terreno oppure scontrandovi direttamente (ogni scontro è una perdita di energia finita la quale il gioco termina).



Le tre fasi sono fatte davvero bene dal punto di vista puramente estetico e il sistema di controllo davvero ben riuscito. La difficoltà è un po' esagerata non tanto per il numero dei nemici, ma per il fatto di non trovare energia per quella che perdetevi.

Tante schermate di caricamento di ottima qualità e buona cosa avere delle password tra una città e l'altra.



1988, GREMLIN

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8



MOUNTIE MICK'S DEATH RIDE

Mountie Mike's Death Ride è uno sparattutto a scorrimento orizzontale che in qualche modo potrebbe ricordarvi l'ottimo gioco dello scorso numero *Stop the Express* perché ha uno scenario e uno scopo abbastanza simile.

Nove treni vengono presi d'assalto da un gruppo di banditi e voi partendo dall'ultimo vagone dovete arrivare alla locomotiva uccidendo ogni malvivente che incontrate per poi passare ad un nuovo treno e via così fino a quando non li avete fermati tutti.

La differenza con l'altro gioco è che ci sono vari treni, vari scenari e come ostacoli oltre ai nemici da affrontare sui tetti dei vagoni, dovete sopravvivere nei tunnel completamente al buio nei quali dovete avere una torcia e perdite di gas per le quali dovete avere una maschera che vi protegge. Sicuramente il tipo di azione è molto



frenetico perché non dovete solo uccidere o evitare i nemici, ma superare indenni altre trappole mortali.



Un'altra difficoltà è che lo scorrimento è continuo e quindi non potete fermarvi mai perché perdete una vita se rimane schiacciati in fondo allo schermo.

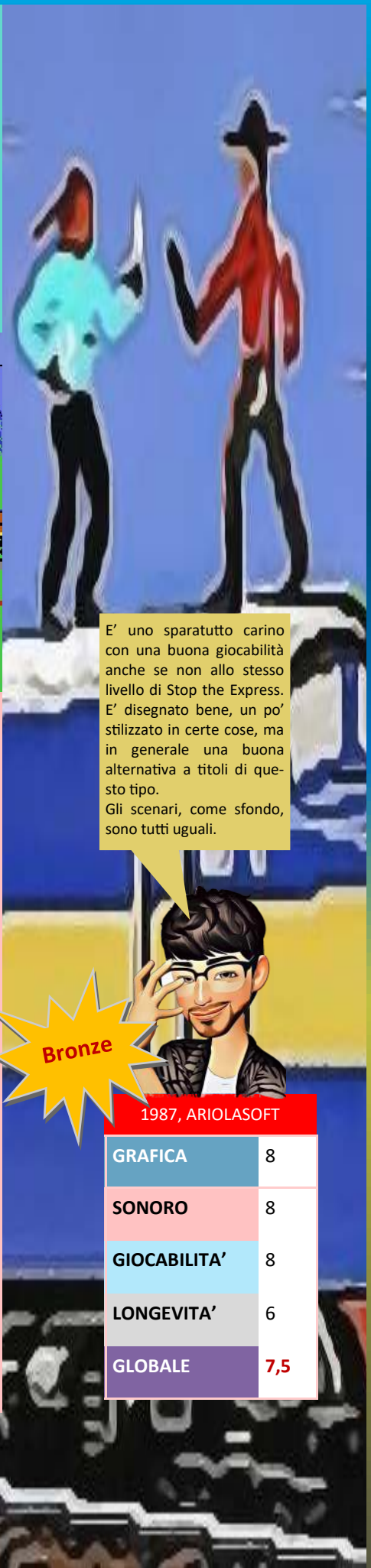
Potete sparare con la vostra pistola solo in piedi, mentre accucciati potete solo evitare i proiettili nemici (non c'è sullo schermo il proiettile, vedete solo la fiammata della pistola). Potete anche ucciderli saltandogli in testa perché alcuni vagoni sono diversi dagli altri e non potete sparargli direttamente.

Nella parte bassa dello schermo avete una mappa del treno che vi dice quanto manca alla locomotiva, le munizioni e le vite.

La luce della torcia per i tunnel e la maschera antigas hanno un tempo limite e un'altra difficoltà nella gestione di questi attrezzi utili alla vostra sopravvivenza.

In generale è fatto bene con una buona giocabilità, una grafica ben disegnata e treni con vagoni di diverso tipo.

La cosa meno bella è che quando morite ricominciate da capo.



Bronze

1987, ARIOLASOFT

GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	6
GLOBALE	7,5



Circus Games è un gioco multi evento come quelli Olimpici con una serie di discipline diverse legate al mondo del circo.

Come altri titoli di questo tipo potete divertirvi provando singolarmente ogni evento per fare pratica e partecipare ad una Competizione Internazionale per stabilire l'artista più bravo.

E' una valida alternativa ai soliti e ormai noiosi eventi Olimpici perché di giochi ne sono usciti tanti in cui cambia la grafica, cambia lo scenario, ma poi sono sempre le stesse cose.

Non cambia la sostanza con Circus Games, ma con uno scenario totalmente nuovo e con delle discipline che non avete mai provato o solo viste quando andavate a vedere il Circo.

Ci sono solo quattro eventi, tuttavia, ciascuno di essi è suddiviso in vari sotto-eventi:



Tiger Training: dovete addestrare tre Tigri del Bengala in una piccola arena in tre sotto eventi evitando che vi divorino usando la frusta e la sedia. Quest'ultima la potete usare solo due volte e solo quando la tigre sta attaccando.

Trapeze: dovete saltare da una piattaforma all'altra con questi attrezzi, ancora una volta con tre sotto eventi, in cui dovete dare prova delle vostre abilità fino ad esagerare facendo un doppio salto mortale mentre siete in volo tra un trapezio e un altro.



Tightrope: dovete percorrere la fune sospesa in aria sia a piedi sia in bicicletta e facendo qualche acrobazia nei tre sotto-eventi.



Trick Horse Riding: questa disciplina ha quattro sotto-eventi in cui mentre correte a cavallo dovete fare altre acrobazie tipo lanciare una palla nel canestro oppure prendere una palla e lanciarla contro il Clown.



I quattro eventi hanno una loro configurazione per quanto riguarda l'uso del joystick, ma la cosa più importante è che non lo usate come nei giochi dedicati alle Olimpiadi muovendo la levetta in maniera forsennata rischiando di romperlo.

Bisogna fare tantissima pratica perché ogni sotto-evento ha un suo modo per essere portato a termine e come nelle Olimpiadi le vostre vite sono rappresentate dai tentativi che avete a disposizione.

La bella grafica vi trae in inganno perché è tutto tranne che un bel gioco.

La difficoltà è esagerata perché forse si è cercato di renderlo realistico come nel Circo reale dove il più piccolo errore porta alla morte. Basta una frazione di secondo per perdere un tentativo sui tre disponibili.

Aggiungetevi che è tutto silenzioso e che la versione disco carica con una lentezza straziante. Già così fa scappare la voglia di giocare.

1989, TYNESOFT

GRAFICA	10
SONORO	0
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	4
GLOBALE	4,5

RESCUE FROM

ZYLON

(c) 1985

WRITTEN BY MARK J. MOORE

perché per terminare il livello dovete riportare tutti in superficie. La difficoltà è manovrare il dirigibile in passaggi molto stretti in cui dovete evitare di toccare le pareti e quindi dosare la velocità. E qui partita dopo partita potete provare a modificare la sensibilità del joystick.

Ho notato che molti titoli che escono per il Commodore 16 sono quasi tutti in esclusiva ed è bello perché non viveva di conversioni impossibili visto i limiti hardware.

Rescue from Zylon è uno di questi esclusivi, un gioco a scorrimento laterale a schermi fissi, di esplorazione e salvataggio.

Nell'anteprime dello scorso numero ho sbagliato descrizione perché la voce "water-depth" sembrava indicare che si svolgesse all'interno di caverne subacquee.

In realtà voi pilotate un dirigibile all'interno di caverne nel sottosuolo del pianeta Zylon in cui sono rimasti intrappolati 28 geologi che dovete

la superficie allagando le caverne. Il sottosuolo del pianeta è un enorme



labirinto in cui dovete muovervi stando ben attenti a non colpire le pareti delle caverne perché perdete un punto di energia e dopo 10 di questi il gioco termina.

Ci sono otto livelli tutti uguali e quello che cambia sono delle trappole che vengono aggiunte un po' alla volta e che servono a danneggiare il vostro veicolo.

Una volta caricato potete scegliere il livello da cui partire e la sensibilità del controller.

Per vincere dovete avere sangue freddo e pazienza nelle varie manovre anche se il tempo scorre velocemente. L'acqua si trova a 1000 metri di profondità e forse la strategia migliore sarebbe partire dalle caverne più in basso e poi lentamente risalire

Ottimo! La grafica pur semplice e stilizzata in certe cose è ben animata e ha una giocabilità che dovrebbe farvelo piacere per parecchio tempo. La vera sfida è mantenere il sangue freddo anche quando il tempo sembra essere contro di voi. Certi passaggi mettono a dura prova la vostra abilità nell'usare il joystick.



SCORE: 500 HI-SCORE: 500
DAMAGE: 0 BONUS: 100 x 0
SHIP-DEPTH: 020 WATER-DEPTH: 912

salvare entro un certo tempo limite che viene conteggiato in metri che l'acqua percorre mentre risale verso

Gold

1985, GREMLIN

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



RAINBOW WALKER

BY STEVE COLEMAN

© 1983 SYNAPSE SOFTWARE

Sn un mondo dove esistono solo nuvole e cielo vengono rubati i colori dell'Arcobaleno mentre i suoi abitanti stanno dormendo (vivono letteralmente sulle nuvole).



L'arcobaleno portava la fortuna, la musica e il sorriso dei bambini e quindi ora è un regno triste fino a quando il mago di corte scopre che grazie a delle scarpe musicali magiche è possibile recuperare i colori e quindi venite scelti voi, Cedrick, per questa nobile impresa.

Iniziate l'avventura sull'arcobaleno che è una strada sospesa in cielo senza nessun colore.

Di fatto dovete correre, nelle otto direzioni possibili, su questo arcobaleno senza colori formato da varie piastrelle e per colorarlo tutto dovete saltare su quelle grigie.

Ci sono dei buchi che dovete evitare per non cadere nel vuoto e dovete fare attenzione a dei mostri che ritrasformano in grigio le piastrelle che avete colorato.

Lo scorrimento dell'arcobaleno è un po' particolare perché per ruotarlo in avanti dovete arrivare all'ultima riga in alto e per ruotarlo al contrario dovete essere nella prima riga in basso.

Dovete ruotare questo percorso per obbligare i mostri a cadere nel vuoto e per facilitarvi questa cosa ci sono delle piastrelle fragi-

li che li congelano su questa strada, ma attenzione che, come dice il nome, si possono rompere sotto il vostro peso e farvi cadere nel vuoto.

Di tanto in tanto venite colpiti da fulmini e vento che vi portano via e dovete liberarvi per non cadere nel vuoto.

Avete due tipi di salto: semplice e lungo e per quest'ultimo dovete tenere premuto il pulsante del joystick più a lungo.

Bellissimo gioco che ricicla un altro titolo molto famoso, ma aggiunge questa possibilità di scorrimento in base al punto dove siete e sfruttarlo per far cadere i mostri nel vuoto.

Ottima grafica, sonoro e giocabilità anche se devo dire che non è facile nemmeno ai primi livelli.



Gold

1983, SYNAPSE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9



essere attaccati dai fantasmi), mentre se la sanità scende a zero siete morti. La difficoltà è avere tanti, forse troppi, tasti da gestire e poi il fatto che gli oggetti da prendere esplorando la città non vengono evidenziati e alle volte può capitare di dimenticarvi qualche cosa di veramente utile.

Graficamente bello con un ottimo disegno per quanto riguarda gli scenari, c'è il passaggio dal giorno alla notte e le figure animate sullo schermo sono ben animate. C'è sempre quel noioso color clash ormai tipico di moltissimi giochi Spectrum, tuttavia, ci sono molti colori.

That's the Spirit è un'avventura grafica arcade perché ha tutti gli elementi di entrambi i generi e voi siete un cacciatore di fantasmi nella città di New York.

E' il 1996 e un non precisato "Governo" ha deciso di rinominare tutte le città del mondo in "New York" per facilitare le conversazioni tipo: "Dove vai?" - "Vado a New York".

E' stato creato un libro di 40 pagine in cui ci sono le connotazioni a riguardo di questa operazione e in un secondo momento questo Governo ha vietato ai fantasmi di entrare nel mondo.

Detto e fatto la città di New York, quella originale con la Statua della Libertà è stata invasa dai fantasmi e voi dovete ripulirla.

ni ed è appunto un'avventura grafica a tutti gli effetti, ma con una visuale da gioco arcade.

Avete un inventario in cui potete portare solo sei oggetti e oltre ad usarli al



momento opportuno potete anche connetterli l'uno all'altro per alcune funzioni speciali.

Prima di poter finalmente entrare in azione e catturare dei fantasmi dovete esplorare la città, raccogliere oggetti, esaminarli e vedere se hanno qualche utilità per la vostra missione e poi trovare anche gli attrezzi per indentificare i fantasmi e trappole per catturarli.

Non avete delle vite, ma due barre di energia: una è la fatica che va rigenerata mangiando e dormendo e poi il contatore della sanità (credo indichi quella mentale,

ossia la paura dei pericoli che incontrate).

Quando siete stanchi vi fermate e riposiate forzatamente (con il rischio di

L'idea e come è stata sviluppata mi piace molto, ma è un caos da capire come funziona. Troppi tasti e inizialmente alcuni di loro, pur con funzioni diverse, sembrano fare la stessa cosa.

Appena iniziate, dopo 2 schermi, avete già un fantasma e niente per catturarlo e quindi scappare e cercare gli attrezzi, ma in ogni nuova schermata trovate un fantasma.

Bronze

1985, THE EDGE

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7,5



Il gioco originale aveva una maschera per la tastiera perché ci sono 20 tasti da usare e questa serviva appunto per conoscere le varie funzio-



Vi trovate all'interno di una struttura aliena con porte e scale per accedere a varie sezioni piene di nemici che dovete combattere, trovare oggetti per aprire delle porte e accedere ad altre zone e anche delle torce per illuminare delle stanze completamente buie.

Relics è un gioco di azione in cui per la prima volta non siete una persona in carne ed ossa, ma uno spirito, un fantasma, che per interagire con il mondo fisico deve prendere possesso di un corpo qualunque esso sia. Idea sicuramente innovativa e interessante (non mi ricordo se esiste qualcosa di simile) che invoglia sicuramente a provarlo e riprovarlo più volte e capire fino a che punto si possa interagire.

Nel gioco non viene spiegato il motivo per cui voi siete in questa forma incorporea e quale è il vostro reale scopo.

Di fatto prendere possesso di un corpo altrui provoca la sua morte perché voi diventate il nuovo proprietario di quella forma fino alla sua distruzione in cui poi ritornate fantasma in cerca



di altri corpi da occupare.

All'inizio del gioco c'è una introduzione testuale del protagonista che è già in forma di spirito che parla di due coscienze diverse, una positiva e una negativa, luce e oscurità e tante



altre similitudini in un conflitto eterno per il controllo totale.

In effetti nel gioco voi siete una forma oscura e rovinata e nella letteratura paranormale i demoni, i poltergeist e altre figure negative sono sempre rappresentati sagome e orb neri, ma forse è l'unico modo per entrare nel mondo terreno.

Il gioco è incomprensibile perché non è chiaro lo scopo. Voi prendete fisicamente il posto di una creatura che uccidete per poterla usare nel mondo da cui siete stati strappati.

Quando entrate in corpo dovete difendervi da chiunque altro perché ogni creatura che incontrate vi attacca e dovete difendervi usando le armi o le tecniche del corpo che state usando.

Non è chiaro nemmeno il trasferimento da un corpo ad un altro perché inizialmente mi sono trasferito in due corpi diversi, ma poi dal secondo trasferimento sembrerebbe definitivo e se perdetevi un combattimento siete morti.

L'idea è carina e forse innovativa, ma sprecata per il fatto che non sapete cosa fare. Grafica abbastanza carina anche se un po' pixellosa, scorrimento generale molto scattoso; sonoro discreto. Onestamente non saprei cosa dire di questo titolo.



1986, BOTHEC

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	4
LONGEVITA'	3
GLOBALE	5,5

YELLOW SUBMARINE

rappresenta il tempo che avete per raggiungere la fine del livello prima che si esaurisca.

La meccanica di gioco è banale e bisogna distruggere tutti i nemici per recuperare l'aria e non sprecare il carburante in speronamenti inutili dato che ogni livello è molto lungo.

In the Land of Consumer Products è un sparatutto a scorrimento orizzontale, ma il nome è anche di una canzone dei *Beetle*. Sarà una coin-

sigarette accese, lattine di Coca Cola, coltellini multi uso e un logo di IBM.

Pur essendo un sottomarino avete una scorta d'aria limitata e che viene rigenerata distruggendo alcuni prodotti con i siluri oppure speronandoli anche se questa ultima azione danneggia il serbatoio perdendo prezioso carburante che non può essere recuperato in nessun modo. In pratica la benzina

Essendo gratuito va bene tutto. Manca il sonoro, la giocabilità è molto semplice così come la grafica anche se alcune prodotti sono decisamente ben riconoscibili.

Tra la difficoltà è il tipo di sparatutto lo proverete per un po', ma l'interesse cala rapidamente.

cidenza?

Ebbene sì, non centra assolutamente nulla anche se è bello poterlo immaginare in qualche modo legato a quella nota canzone (il sottomarino, comunque, è quello originale).

E' un gioco gratuito in cui dovete arrivare in fondo ad ogni livello senza danni e senza affondare affrontando pesci, crostacei giganti e alcuni nemici speciali che sono "prodotti" come



1988, DANIEL WEBSTER

GRAFICA 6

SONORO

GIOCABILITA' 6

LONGEVITA' 6

GLOBALE 6

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



Victory è un gioco misto tra strategia e simulazione spaziale in cui una razza aliena vuole conquistare il Sistema Solare e dato che tutte le altre astronavi sono in viaggio in missione di pace per la galassia rimanete solo voi, comandante dell'ultima astronave rimasta per sconfiggere questi nemici. Questo gioco per Amiga è sconosciuto perché non si trova più nulla per internet e quindi il tutto viene risolto come un specie di simulazione con elementi di strategia. L'astronave è composta da quattro persone ognuna delle quali ha una specifica funzione: Comandante, Primo Ufficiale, Ingegnere e Medico e sono accessibili caricando il "Database".

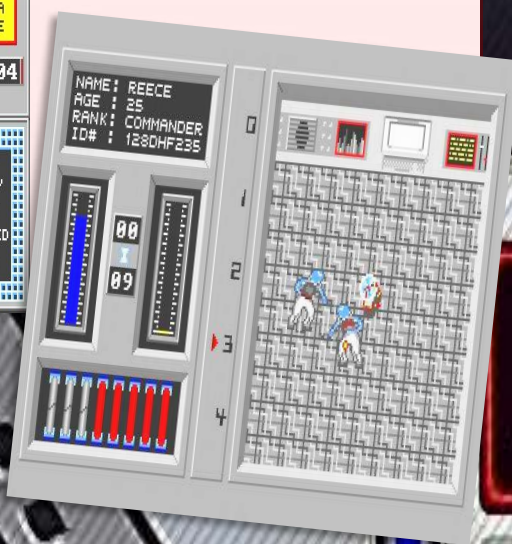


Questa schermata, erroneamente, fa pensare ad una pausa del gioco per curare i feriti e riparare i danni, ma in realtà fa parte della simulazione e subiti danni a persone e cose anche da qui. La prima cosa da fare è andare nella



mappa del sistema solare e scegliere un obiettivo che può essere l'attacco diretto ad una formazione nemica in avvicinamento, proteggere un pianeta distruggendo le astronavi che attaccano e poi mandare una sonda (almeno così sembra dalla grafica) su una base in 4 livelli e distruggere tutti gli alieni che l'hanno conquistata.

Per liberare un pianeta e renderlo sicuro dovete distruggere tutte le astronavi aliene che sono indicate



sullo schermo e poi distruggere tutti gli alieni che si nascondono sul pianeta.

Se gli alieni vi distruggono durante il combattimento a terra, avete perso.

Più che simulazione strategica io direi uno sparatutto pseudo 3D e uno a scorrimento multiplo 2D dall'alto. Tra uno e l'altro dovete usare i personaggi per curare l'equipaggio e riparare i danni dell'astronave.

La struttura del gioco può farlo durare a lungo perché ci sono combattimenti spaziali, in orbita attorno ad un pianeta e poi sulla sua superficie.

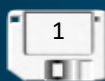
La grafica è tutta uguale per le astronavi nemiche e per ogni pianeta del Sistema Solare (sembrano tutti la Terra).

Gli effetti sonori sono riciclati da un altro famoso arcade e ad ascoltarlo fa venire in mente quello e forse andavano creati ad hoc per Victory.

Si gioca solo con il tasto sinistro del mouse (con quello destro si esce dalla battaglia), per i combattimenti nello spazio non c'è un radar e gli inseguimenti vanno a caso.



1989, KINGSOFT	
GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7



G-Loc R360 è uno sparatutto in uno scenario tridimensionale con visuale in prima persona all'interno dell'abitacolo di un F-14 Tomcat e come meccanica di gioco è sulla falsariga di *After Burner II*.

Ci sono tanti livelli divisi a loro volta in sotto sezioni alternate tra scenari sulla terra ferma e sul mare con lo scopo di distruggere tutti gli aerei che sono indicati entro un certo tempo limite e poi passare al successivo più difficile.

Il vostro aereo può supportare diversi colpi e quando la figura disegnata sul pannello di controllo diventa tutta rossa avete perso.

La visuale principale è quella in prima persona, ma quando un aereo nemico vi insegue alle vostre spalle, la visuale automaticamente passa a quella esterna in terza persona in cui dovete evitare di essere distrutti. Se riuscite a fuggire da questa situazione, la visuale ritorna quella interna e dovete distruggere chi prima vi inseguiva. Bellissima cosa e sicuramente innovativa che rende l'intero gioco molto più affascinante rispetto a *After Burner*.

E' vero che è uno sparatutto però la visuale interna è tipica dei simulato-

ri di volo con l'indicazione dei danni, del carburante, l'indicatore dell'assetto e un radar. Prima di essere completamente distrutti potete eietarvi e fuggire con il paracadute.

Una cosa molto buona di questo titolo era che nella versione Arcade se non riuscivate a completare un livel-



lo entro il tempo limite potevate continuare e il numero di aerei che avevate abbattuto non veniva resettato. Di fatto ricominciavate con gli aerei nemici rimasti dalla sessione precedente.

La versione ST non ha la possibilità di continuare e quindi dovete cercare di evitare di farvi distruggere.

Avete 10 missili che sembrano pochi, ma gli obiettivi non sono mai oltre le armi che avete e quindi dovete imparare a gestire le risorse.

Bisogna fare un po' di pratica con il joystick perché per sparare con il mitragliatore dovete tenere premuto il pulsante di fuoco, mentre per sparare con i missili dovete fare una leggera pressione.

A differenza di *After Burner* i nemici non sono sempre già davanti a voi e con un tempo limite molto basso

non potete permettervi di perdere troppo tempo.

La grafica è abbastanza buona, ottimo il cambio automatico tra la visuale interna e quella esterna. Peccato che gli aerei nemici e il vostro sono uguali sia nella forma sia nel colore.



L'idea del cambio automatica della visuale quando venite puntati dai nemici è fantastica e sembra avere una interattività da realtà virtuale.

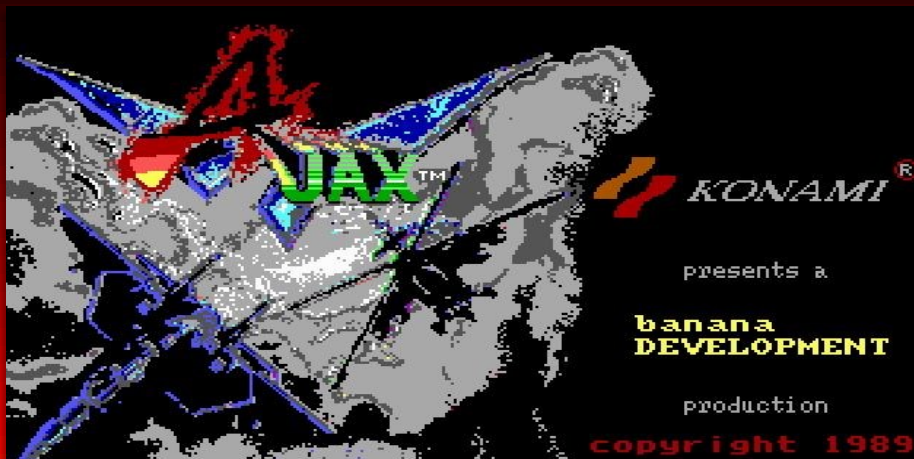
E' difficile perché i nemici non sono sempre davanti a voi come in *After Burner* e il tempo è poco per completare la missione.

Gold

1992, U.S. GOLD

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9





AJAX è un sparattutto a scorrimento verticale in cui pilotate via remoto due veicoli droni con una visuale diversa. Alternativamente nei vari livelli pilotate: un elicottero a scorrimento verticale in cui dovete distruggere tutti gli aerei nemici e bombardare i cannoni e i carri armati sul terreno; un jet con una visuale in terza persona in cui dovete distruggere una portaerei. Lo scopo del gioco è superare un certo numero di livelli per infiltrarvi

I livelli non sono lunghi e sono divisi in due sezioni con alla fine un boss da sconfiggere. E' strutturato con un boss di metà livello non troppo difficile e quello finale è veramente tosto.

Come da tradizione di questo genere ci sono dei potenziamenti per le armi che vengono rilasciati quando distruggete un aereo nemico "rosso" e se perdetes una delle tante vite a disposizione (è molto difficile come gioco) perdetes anche il potenziamento in uso.

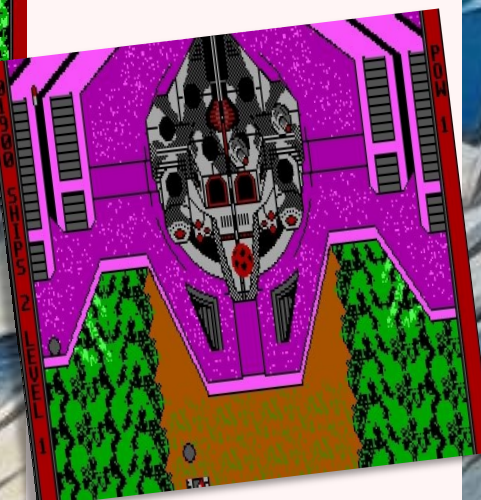
La meccanica di gioco ricorda molto *Xevious* durante la fase a scorrimento verticale, mentre con il jet è una cosa nuova. Dovete in pratica puntare il muso dell'aereo verso la nave e bombardarla usando un miri-



all'ultimo di questi nella base aliena nemica e distruggerla. Se fallite la Terra cadrà nelle mani di creature malvage.

Questo gioco era disponibili in due versioni Arcade: Ajax dalla quale è basato questo gioco per MS-DOS e Typhoon.

La differenza tra le due versioni è l'ordine dei livelli e alcune conversioni si sono basate su una o sull'altra.



no sullo schermo, mentre il vostro obiettivo vi spara contro tutto il suo arsenale bellico.

Tecnicamente è fatto molto bene supportando varie modalità grafiche da usare in base alla configurazione che avete (la versione EGA e Tandy richiedono un processore veloce, mentre quella GCA ed Hercules girano molto bene sui computer più datati). L'audio è buono sia come musica che come effetti sonori anche se è

solo PC-Speaker.

La qualità degli sprite sullo schermo è ottima così come ogni suo aspetto e scenari ben costruiti che per un gioco di questo tipo è essenziale.

Non sono riuscito a vedere la fase con il jet perché pur con tante vite è difficilissimo e forse anche perché in alcuni scenari a causa della frenesia del combattimento, per il colore del fondale, alcuni proiettili nemici non li vedete.

Supporta vari controller, ma quello migliore secondo me è il mouse.

Un gioco che sulla carta mi sembrava banale anche dalla grafica e invece è uno sparattutto che vi piacerà parecchio perché ha due visuali diverse, un'ottima giocabilità anche se molto difficile e poi una grafica molto ben curata. Anche il sonoro è fatto bene.

Gold

1989, KONAMI

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	8
GLOBALE	9

GIOCCHI

R E C E N T I



AMIGA



ATARI 8-BIT

魔城伝説

sconfiggere più facilmente i boss di fine livello. Il bello di questo gioco era la sua immediatezza e capacità di farsi apprezzare da chiunque lo giocasse e ha avuto un grande successo in Europa e in Giappone.

Gira senza problemi su un Amiga 500 con 1 MB di RAM divisa tra Chip e Fast. Se l'originale aveva una musica campionata davvero bella, rimarrete estasiati dalla potenza del Paula.



Knightmare

Il prode cavaliere Popolon ritorna nel 2022 in una conversione per Amiga gratuita per salvare ancora una volta la sua amata Aphrodite dal cattivone di turno, Hudnos. E' di fatto uno sparattutto a scorrimento verticale in cui oltre a distruggere tutte le creature maligne che incontrate dovete anche raccogliere dei bonus per potenziare le vostre armi che poi servono per

Gold

2022, HOFFMAN & TONI GALVEZ

GRAFICA	9
SONORO	10
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,5



Final Assault

Texture animate, muri rompibili, sistema di illuminazione, 25-30 fps, grandi mappe, tante armi. Ma di cosa sto parlando?

Final Assault è un sparattutto ispirato da Wolfenstein 3D che ha tutte le caratteristiche e molto altro che ho elencato all'inizio di questa recensione.

L'IA ha preso il sopravvento sulla

razza umana e non c'è nessuna possibilità di vincere se non cercare il processore di Decriptazione che si trova nella fabbrica principale delle macchine.

Bellissimo questo clone di Wolfenstein 3D per questo computer che ha una fluidità davvero strabiliante e mantiene tutte le promesse delle sue caratteristiche. Avete tutte le armi a disposizione e l'unica cosa che dovete cercare sono le munizioni.

Ottimo anche l'audio che vi fa ascoltare il rumore dei passi, delle armi da fuoco e altri rumori che vi dovrebbero aiutare ad individuare dei nemici o comunque a procedere con molta cautela.



Gold

2021, GMD

GRAFICA	10
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

**RECENSIONI
BREVI**



ACORN ATOM



MOON PATROL

Il ben noto sparattutto lunare convertito su ogni piattaforma lo è stato, non so se ufficialmente, anche per l'Acorn Atom.

E' un tipo di azione semplice e intuitiva che ha fin da subito attirato l'attenzione dei giocatori quando la prima volta appare come Coin-op, non per la trama che rimane comunque poco chiara, diventando uno di quei titoli in cui si spendevano tanti gettoni o monete per completarlo.

Nel gioco originale iniziavate il percorso dalla zona A e dovevate arrivare alla zona Z superando baratri sul terreno con un salto, sparando a delle rocce sul percorso di varia grandezza e allo stesso tempo distruggere degli alieni che diventano zona dopo zona sempre più numerosi e letali come quelli che fanno esplodere delle bombe che creano delle voragini sul terreno.

La versione Atom è un po' diversa perché non avete il controllo sulla direzione e quindi la velocità è già impostata. Voi dovete solo saltare gli ostacoli indistruttibili e sparare a alieni che volano e delle sfere che rotolano sul terreno.



198x, ??

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6,2



COMMODORE PET



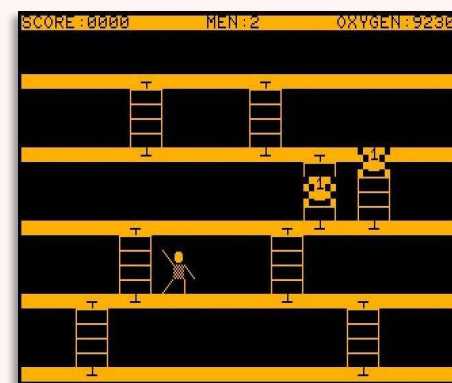
PET Panic

L'ennesima conversione di *Space Panic* e devo dire che forse è uno dei più convertiti perché lo trovate ovunque. Lo scopo non cambia in questa versione per il PET in cui dovete girare per le varie piattaforme con una grafica decisamente più piacevole rispetto al solito anche perché i mostri non sono semplici caratteri ascii, ma sprite assemblati per essere più credibili e

anche esteticamente piacevoli.

Ottima giocabilità per una grafica molto veloce e fluida e una difficoltà ben calibrata.

Mi è piaciuta questa versione perché nella sua semplicità (del resto lo era anche il gioco originale) vi attrae come le api con il miele e ci giocherete parecchio.

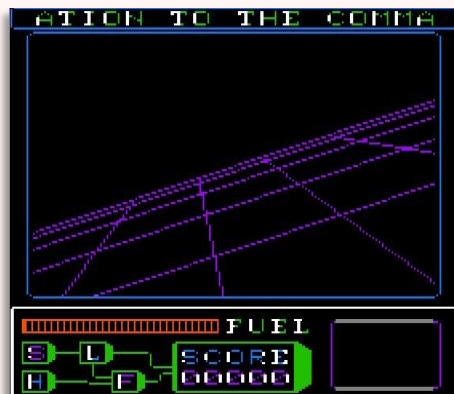


1982

GRAFICA	8
SONORO	
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	8
GLOBALE	8



APPLE II



ZENITH

Un gioco ideale per questa sezione di recensioni brevi perché il titolo in questione lo è davvero perché è uno sparattutto in 3D in cui con la vostra astronave dovete proteggere la città indicata nel titolo da alcuni alieni che la vogliono distruggere.

Chi guarderà queste immagini o avviare il video allegato noterà una similitudine con *Horizon V* (sempre per Apple II) con la differenza che ora il volo è più realistico.

La città ha diversi edifici che sono attaccati dagli alieni e avete una mappa che vi mostra la vostra posizione da quelli danneggiati che dovete riparare.

La grafica vettoriale è fatta bene e questi sono sparattutto sempre ben apprezzati da chiunque.



19??, NASIR

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7



THOMSON MO5



Jump for Survival

E' il classico gioco della rana rivisto per il Thomson MO5 con una grafica decisamente più appariscente che le versioni originali dove l'unico scopo era quello superare l'autostrada e il fiume e arrivare alla tana il più velocemente possibile.

In questo tipo di gioco la grafica non hai mai inciso più di tanto, ma anche l'aspetto estetico in certi cloni o giochi

ispirati dagli Arcade può fare la differenza

In questo gioco voi iniziate da quello che sembra un mare e dovete arrivare a casa vostra superando una spiaggia infestata da un serpente, poi superare l'autostrada piena di veicoli in corsa, poi superare un prato sorvolato da un uccello.

Se superate tutti questi pericoli potete tornare alla vostra tana.

Questo gioco mi ha divertito di più dell'originale e dei vari cloni perché è stato costruito davvero bene con più zone da attraversare con vari pericoli.



198x, FREE GAME BLOT

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (numero 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.

AMIGA vs PC

Harddisk

Floppy e Harddisk - Amiga vs PC

Editoriale Speciale Compleanno

Sommario:

Editoriale	27
Dogfight	28
Subwar 2050	29

Questo numero di Febbraio 2022 inaugura l'ottavo anno della fanzine.

Questa pubblicazione doveva terminare con il numero 100, ma poi ho visto che incominciavo a divertirmi parecchio a scriverla e così andrà avanti ancora fino a quanto avrò del tempo libero.

La rivista nasce per uno scopo polemico come il nome indicava nei primi numeri come una sfida personale nel riuscire a fare qualcosa in solitaria con le mie uniche forze.

Quando poi ho modificato il nome della fanzine (grazie ad un suggerimento di un lettore) cambia il suo significato che poi viene evidenziato nel sottotitolo (può essere comunque letta in entrambi i modi) e si concentra total-

mente nel gusto di presentare sempre titoli vintage più sconosciuti o comunque che hanno avuto poca visibilità in altre riviste commerciali.

Magari alle volte è un po' difficile trovare un po' cosa scrivere, alle volte provo a romanzare qualche recensione per allungarla dato che di materiale informativo per alcuni giochi non c'è assolutamente nulla su internet.



Amiga e PC HDD

Questo secondo editoriale riguarda il titolo principale per quei giochi usciti per entrambi questi computer che sono installabili su Harddisk, ma che continuano ad avere delle differenze che sono negative solo per la versione Ami-

ga.

L'Amiga nasce per avviare i giochi da disco e alcuni programmi/giochi hanno degli installer realizzati dalle Software House per i fortunati possessori di un costosissimo Harddisk.

Malgrado questo le versioni HDD per Amiga mostrano delle mancanze dovute a quei limiti di spazio che su Harddisk sono meno rilevanti rispetto ad un floppy disk.

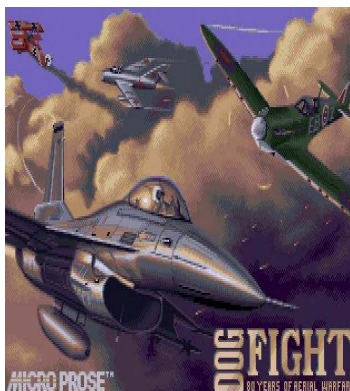
DOGFIGHT: 80 YEARS OF AERIAL WARFARE

DOS solo su HDD e Amiga Floppy e HDD

Un gioco che su PC è richiesta obbligatoriamente l'installazione su Harddisk, mentre la versione Amiga può avviarsi da floppy disk (ce ne sono 3), tuttavia, Microprose ha inserito uno script per installare il gioco su quegli Amiga che avevano un Harddisk (costosissimo per l'epoca, ma era stato previsto per il futuro).

E' vero che i due sistemi usavano lettori floppy diversi: su PC c'erano quelli in HD (FHD), mentre su Amiga quelli in doppia densità (FDD). I primi potevano avere 1,4 MB di dati,

mentre i secondi su Amiga solo 880 Kb. Il gioco per il DOS ha 4 dischetti FHD, mentre per Amiga sono 3 FDD. Quello che cambia sostanzialmente è che la versione VGA per PC ha dal punto di vista estetico e audio delle migliori che giustificano la



quantità dei dati installati.

Il vantaggio dell'Harddisk è evitare il cambio disco ogni volta che si gioca e che diventa frustrante se avete solo un lettore floppy.

La versione Amiga perde un file di animazione

La versione HDD per PC ha una bellissima introduzione animata, mentre nella versione Amiga installata su HDD non c'è nulla.

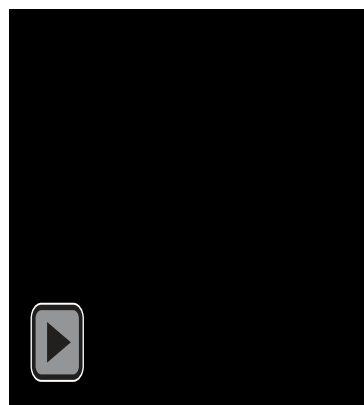
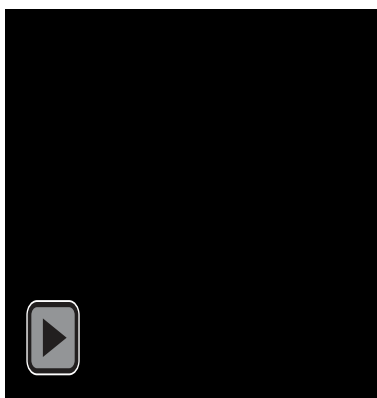
Di fatto manca un file di animazione che è grande più di 2 MB, ma compresso nel dischetto che su Amiga avrebbe richiesto un disco in più.

Sarebbe anche giusto se fosse un gioco non AmigaDOS e quindi quattro dischi risultavano troppi, ma se era prevista l'installazione su Harddisk, questa scelta è stata inutile. Il

gioco poteva uscire su 4 dischetti di cui chi non aveva l'HDD ne usava solo 3, mentre gli altri dopo l'installazione potevano gustarsi una bella introduzione e forse qualche altra miglioria.

Su Amiga sono usciti giochi su 7/8 dischi non installabili su Harddisk creando situazioni paradossali.

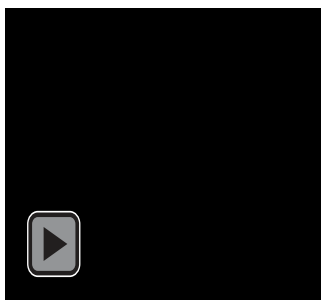
"la versione Amiga installata su Harddisk non ha l'introduzione animata della controparte DOS"



MicroProse non crede nell'Amiga

Anche Subwar 2050 è un gioco uscito sia per PC e Amiga sia nel formato floppy disk sia in quello CD-ROM (per amiga solo nella versione CD32)

La versione PC è caratterizzata da varie animazioni iniziali e di intermezzo, ma la cosa che colpisce moltissimo è il fatto di avere il terreno del fondale oceanico e i vari veicoli con delle texture molto credibili e che esaltano la giocabilità perché si punta su questa tessitura grafica per l'esplorazio-



ne del fondo marino.

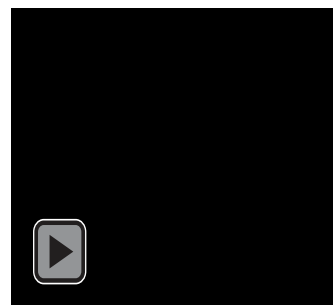
Su Amiga non c'è nessuna texture. Anche in questo caso può valere il discorso "numero di dischi", ma solo se avviato in questo

modo.

Microprose, ancora una volta, ha fornito la versione Amiga di un comodo script di installazione e far felici tutti gli Amighisti che avevano un

harddisk nei loro computer.

La versione PC non solo ha le texture, ma anche due opzioni per attivarle e disattivarle. Di fatto si può trasformare la versione PC in quella Amiga ossia tutta priva di texture. La versione amiga installata su Harddisk non ha le texture e nelle opzioni non c'è nulla per attivarle o disattivarle.



Le texture occupano spazio su Harddisk

Sicuramente le texture occupano spazio e infatti va bene che la versione Amiga su floppy non ci sono, ma anche in questo caso un dischetto o due in più non facevano differenza per una eventuale installazione su Harddisk.

Il gioco su Amiga va rivalutato in quanto non è diverso dalla versione PC. E' identico in tutto per tutto quando nella versione DOS si disabilitano le texture e in quel caso non ci sono più differenze.

La versione PC in più ha anche la possibilità di impostare la grafica in Wireframe che significa che il motore 3D è molto scalabile.

Si passa dal Wireframe, ai poligoni ombreggiati fino alle texture che migliorano l'esperienza di gioco.

"La versione PC può essere degradata fino alla grafica

Wireframe e renderlo accessibile anche ai computer di fascia bassa"

CD32

Su CD32 il gioco è installato su un CD-ROM da 650 MB che non ha problemi di texture e infatti non ci sono.

Pazienza per la versione su floppy, pazienza ancora per avere ignorato l'esistenza degli Harddisk (ma allora perché Microprose ha inserito l'installer per amiga?), ma non capisco perché non sfruttare 650 MB per met-

tere le texture che di certo non avrebbe sacrificato l'audio. un CD sprecato e sicuramente un costo maggiore di fare 1 disco in più con le texture.

L'unica cosa che hanno avuto la decenza di inserire sono le animazioni dell'introduzione e



di intermezzo della versione PC su floppy disk.

REV'n'GE

RETRO
EMULATOR
VISION
and GAME

Posta elettronica: tuxcam@yahoo.it

[https://sites.google.com/
view/revenge-fanzine/home-
page](https://sites.google.com/view/revenge-fanzine/home-page)

REV'n'GE! È una fanzione amatoriale totalmente gratuita in cui recensisco giochi vintage su altrettante piattaforme dello stesso periodo senza dimenticare le ultime uscite, giochi homebrew e novità in corso.

La pubblicazione esce il 25 di ogni mese (almeno per ora) nel formato PDF con qualità stampabile nel senso che chi vuole può stamparselo.

Video di questo speciale:

[Dogfight PC Intro](#)

[Dogfight Amiga Intro](#)

[Subwar 2050 PC Graphics Setting](#)

[Subwar 2050 Amiga Graphics Setting](#)

[Innocent Until Caught Rendering Intro PC](#)

[Innocent Until Caught Intro Amiga](#)

CONCLUSIONE

Un breve speciale per il suo 8° Compleanno con un tema che mi chiedeva da sempre e che non riuscivo mai a concepire.

Per quei giochi che uscivano solo su floppy disk la ragione era di risparmiare quanti più dischi possibile perché l'Amiga per giocare aveva di serie solo un lettore floppy e troppi dischi portavano ad un cambio tale da mettere a rischio la giocabilità e anche la sua longevità nel tempo.

Chi giocherebbe ad un'avventura grafica o un gioco di azione su 10 dischi dove ogni volta che vi spostate dovete cambiarne 2 o 3 in continuazione?

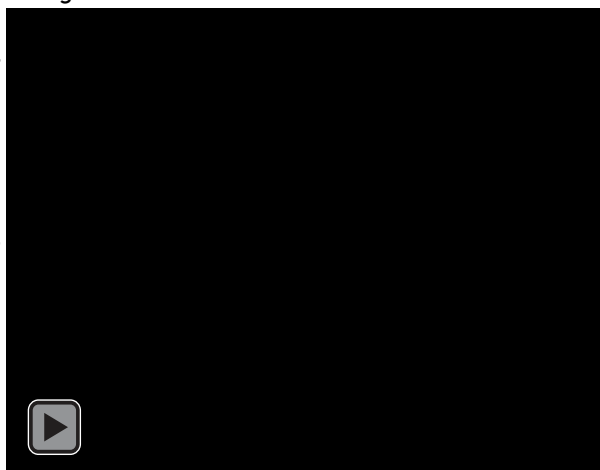
Mentre invece quelli che venivano venduti con tanto di script di installazione per l'Harddisk mi sono sempre

chiesto perché ci fosse questa differenza tra un computer e l'altro con lo stesso identico gioco.

Ci sono altri giochi simili a questi due esempi: Innocent Until Caught su PC ha una bella introduzione, mentre la versione installata su HDD per Amiga non ha nulla.

Durante la schermata del titolo nella versione PC ci sono i crediti della versione Amiga a dimostrazione che sono state realizzate insieme.

Su Amiga il gioco occupa 10 dischetti e forse 1 o 2 in più per le animazioni ci potevano stare.







RETRO TRAILER V2



retro-gamers



www.retro-gamers.it

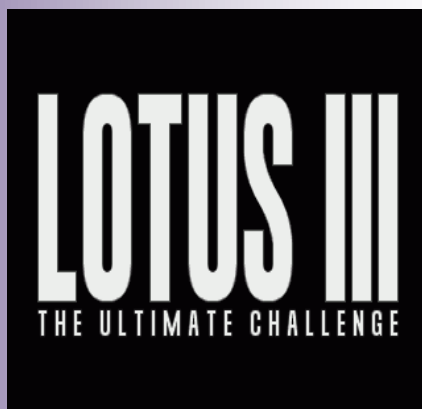
RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA



E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):



LOTUS III

THE ULTIMATE CHALLENGE

La versione Amiga è sicuramente la più bella, più veloce, più fluida e con un audio da far invidia su tutti gli altri hardware dove è uscito questo gioco.

Gold

1992, GREMLIN

GRAFICA	9
SONORO	10
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GALE	9,2

Nel 1992 Gremlins lancia sul mercato il terzo e migliore gioco della serie Lotus ed esce per varie piattaforme tra cui una per Mega Drive che però crea subito confusione sulla scelta del suo nome, Lotus II RECS.

Oltre ad un miglioramento generale sulla corsa, sulla qualità estetica, molti più moduli musicali, aggiunge un editor interno per creare dei tracciati aggiuntivi per aumentare la sua lon-

La versione DOS è identica alla versione Amiga, un audio leggermente inferiore, tuttavia, se avete una Roland MT32 l'ascolto è molto piacevole.

E' una versione che, a differenza dell'Amiga grazie ai custom chip che aiutano il processore, su PC si usava solo la potenza bruta e i giochi di guida non erano ideali per i questi vecchi computer. Per giocare bene ci vuole un 286 veloce.

La versione DOS è la seconda migliore dopo quella Amiga e anche nell'audio se avete una Roland. Da non perdere assolutamente.

Gold

1993, GREMLIN

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GALE	9

gevità.

La piattaforma dove questo titolo da il meglio di se è l'Amiga per quanto riguarda la velocità e soprattutto la qualità dell'audio.

Non ci sono differenze di giocabilità tra una versione e l'altra e pochissime nella grafica. Quello che cambia invece è la qualità del suono che su Amiga, soprattutto in questo titolo, è talmente buona che è un piacere ascoltarla.

La versione Atari ST è identica alla versione Amiga per giocabilità e grafica, mentre la parte audio pur con buoni moduli musicali non riesce a dare le stesse sensazioni.

La versione ST Non cambia molto dalle altre anche se la palette è decisamente inferiore e in questo titolo la musica ha un ruolo importante e l'ST ci rimette qualcosa.

Silver

1992, GREMLIN

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GALE	8,2



La versione Amiga è più colorata, più definita, ma rispetto ad un Commodore 64 vi aspettate di più di quello che in realtà vedete sullo schermo e pagate pure una grafica lenta. L'Amiga paga il fatto di un'architettura planare non adatta a questo tipo di grafica pur rimanendo giocabile. L'Amiga, comunque, fa la sua bella figura esteticamente e anche come sonoro (è pur sempre una nuova generazione rispetto agli 8-Bit).

La versione Atari ST è identica alla versione Amiga a parte la grafica 3D più fluida, ma è bene ricordare che l'ST gira a 8 Mhz rispetto ai 7,14 Mhz della versione Amiga in PAL e ha una risoluzione leggermente più bassa.

Se tra 8-Bit e 16-Bit il paesaggio non mostra una differenza così netta, la notate invece sui dettagli degli abitacoli che sono realizzati davvero bene su Amiga, PC e ST. I dettagli della strumentazione sono esaltati dai particolari più realistici e che danno una maggiore sensazione di essere seduti ai comandi di un vero elicottero da combattimento.



COMMODORE 64

68000

1 MB

2

ATARI ST

G

unship è un simulatore di volo 3D di un elicottero Apache impegnato in una serie di missioni su sette zone del mondo.

Anche per questo gioco non esiste una vera e propria trama dato che bisogna solo cercare di completare

pre avuto un ottimo successo.

I primi giochi in 3D nel 1986 erano semplici con una grafica vettoriale trasparente e paesaggi completamente piatti con rare montagne usando dei triangoli poligonali a interrompere la monotonia degli scenari.

E' una simulazione, tuttavia, che si gioca bene e una volta imparati i comandi necessari, almeno a

decollare, diventa tutto molto bello anche se il paesaggio non contribuisce molto a trovare i bersagli. In aiuto durante il volo c'è una mini mappa che mostra gli obiettivi principali e in caso di difficoltà si può sempre richiamare la mappa generale.

Per la versione a 8-Bit ho scelto quella per il Commodore 64 su disco (ma è disponibile anche in cassetta) ed è una realizzazione molto

buona a partire dalla presentazione animata con buoni effetti sonori e una musica classica suonata davvero bene.

E' giocabile, ma le prestazioni non sono entusiasmanti, tuttavia, va ricordato che il motore è 3D, il paesaggio pur piatto è vettoriale e le rare asperità del terreno sono poligoni.

La scelta della versione dischetto è per motivi di multi caricamento anche se l'accesso al disco è molto lento, continuo per ogni opzione e per giocare a questo simulazione meglio puntare sull'emulazione perché potete accelerare la massimo il caricamento e non addormentarvi tra uno e l'altro.

Le versioni a 16-Bit sono esteticamente più belle (meno di quanto vi potreste aspettare), ma prestazionalmente deludenti.



tutte le missioni (non c'è nessun limite di tempo) e durante ognuna di queste il giocatore può rientrare alla base o nei vari punti di supporto per i rifornimenti.

Gunship non ha nemmeno una fine perché una volta completate le missioni venite promossi ad un grado superiore fino a raggiungere il grado di Generale e ogni volta aumenta il livello di difficoltà. Dopo un po' diventa ripetitivo.

Come da tradizione la Microprose realizza una pura simulazione cercando di riprodurre il più fedelmente possibile il volo di un elicottero fin dalle sue prime fasi, realizzando anche paesaggi molto realistici malgrado i motori 3D fossero ancora agli inizi.

Il gioco è stato rilasciato tra il 1986 e il 1993 sia per Computer sia per Console (solo sul Mega Drive) e ha sem-

La versione PC provata è identica alla versione Amiga e ST anche se la grafica 3D si muove sullo schermo molto più fluidamente e il motore 3D è più scalabile delle altre due versioni e gira bene anche PC vecchissimi, mentre la parte peggiore è il sonoro che è solo PC-Speaker (del resto in questo periodo su PC non c'è altro e quindi o vi abituate a questo suono oppure spegnete le casse audio).



La versione Mega Drive non è una simulazione, ma uno sparatutto pseudo 3D che mantiene la meccanica di gioco molto simile.



La versione Commodore 64 è ben realizzata. Grafica abbastanza colorata e buona giocabilità. Velocità 3D lenta, ma accettabile. Caricamenti lentissimi da disco

Con l'Amiga la grafica è leggermente migliore della versione Commodore 64, grafica 3D abbastanza lenta, ma giocabilità più che buona. Musica ed effetti sonori nella media, ma decisamente superiore a tutte le macchine in prova.

Silver

1986, MICROPROSE

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8

Silver

1989, MICROPROSE

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8,2

La versione ST è identica all'Amiga, più veloce nel 3D. Nel globale non ci sono differenze.

La versione DOS è graficamente leggermente inferiore alla versione Amiga per via dell'EGA, ma il motore 3D è molto più fluido e giocabilità quasi perfetta, il ronzio del motore via PC Speaker è la parte peggiore del gioco

Silver

1989, MICROPROSE

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8

Silver

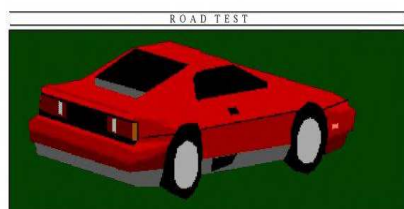
1986, MICROPROSE

GRAFICA	9
SONORO	6
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8



Car & Driver è un gioco di guida misto a informazioni sui vari modelli di vetture disponibili e tali informazioni sono relative a quelli scelti che sono reali quindi tutte le informazioni che ci sono dentro il gioco si riferiscono a vere auto.

In pratica dopo aver caricato il



Lotus Esprit Turbo SE

The speedy teeny pocket rocket.

BY JOHN PHILLIPS III

The Food and Drug Administration should be warned about this controlled substance. It's imported in small quantities. It's outrageously expensive. It's dangerously addictive. Friends and neighbors queue up to cop the speed buzz that's hooked them.

In this case, the controlled substance is the Lotus Esprit Turbo SE, a cuneiform conveyance that, even at rest, is as gaily-looking as a Gulf Stream jet on an unmarked Everglades airstrip. On the move, this pure and potent narcotic sports some pretty addictive acceleration numbers, producing 264 hp at 6500 rpm, 120 hp per

JANUARY 1993
PgDn PgUp Enter next page ESC to go back to Car menu Ctrl Q Exit

gioco appare un menu dove possiamo scegliere la vettura che si vuole guidare (ci sono 10 modelli disponibili) e premendo il tasto "Return" sul nome della vettura si entra in menu con la macchina in 3D e le informazioni reali del modello che si vuole guidare.

Tutte le informazioni sono quelle vere fino alle prestazioni nelle varie situazioni e persino il consumo e il costo del carburante.

Ci sono anche 10 tracciati su cui correre e in base a quello scelto la corsa può essere fatta contro un avversario (tenuto dal computer) oppure guidare da soli in mezzo al traffico cittadino o di campagna. Prima di iniziare la gara si può

intervenire sul settaggio grafico, audio e di realismo.

Graficamente è totalmente poligonale, ogni modello di vettura ha il suo specifico interno e il volante in questo gioco gira dando ancora di più la sensazione di guidare un'auto.

Il gioco gira sia in bassa che in alta risoluzione e malgrado la grafica non sia entusiasmante o ricca di dettagli è però tutta in 3D ed è molto pesante da gestire.

Per giocare bene in alta risoluzione su un vero PC è richiesto almeno un Pentium perché anche con un buon 486 le prestazioni non sono ai massimi livelli.

Per giocare bene a questo gioco in tutte le condizioni (e se non avete un Pentium a disposizione) meglio usare l'emulatore DOSBox.

Che dire.. Eccezionale sotto tutti i punti di vista: informazioni dettagliate su 10 modelli di vetture reali, 10 tracciati tutti diversi, grafica personalizzata per ogni vettura.

Audio nella norma e richieste hardware un po' esagerate se si usa un vero PC vintage



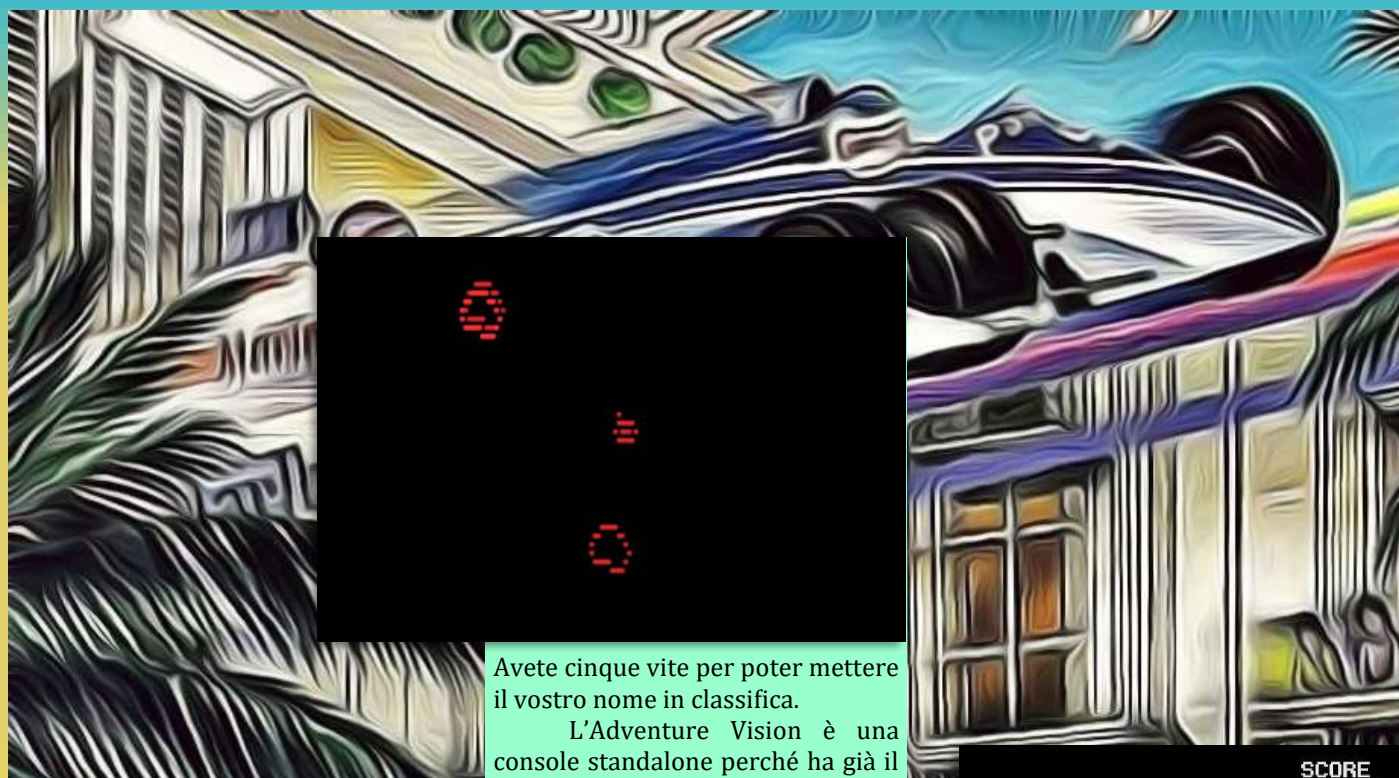
Gold

1992, ELECTRONIC ARTS

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
Globale	9,2

A collage of various video game consoles and handheld devices arranged around the central text "Console Forever". The text is written in a large, bold, red font with a black outline. The devices include:

- Top row: Atari 2600, Atari 5200, Atari 7800, Sega Master System, Game Boy Advance SP.
- Second row: Game Boy, Game Boy Advance, Sega Saturn, Sega Dreamcast, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP.
- Third row: Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP.
- Fourth row: Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP.
- Fifth row: Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP.
- Sixth row: Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP.
- Seventh row: Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP.
- Eighth row: Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP.
- Ninth row: Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP.
- Tenth row: Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance SP.



Avete cinque vite per poter mettere il vostro nome in classifica.

L'Adventure Vision è una console standalone perché ha già il monitor integrato a fosfori rossi e di fatto è un mini cabinato. La grafica dei suoi giochi è vettoriale. Dovete fare un po' di pratica perché a differenza di Asteroids la vostra astronave vola velocissima quando vi spostate e rischiate di esplodere. Stare al centro va bene perché la rotazione vi permette di distruggere ogni cosa.



Monaco GP - SG-1000

E' un gioco di corsa automobilistica di Formula Uno e la versione Arcade (1979) fu uno dei primi giochi ad avere uno sfondo a scorrimento a colori.

La versione SEGA uscì qualche anno dopo non stupisce più per questa cosa innovativa, ma per la fedele conversione.

Il gioco in sé è quello di una corsa con visuale dall'alto che era abbastanza di moda in quegli anni anche per avere una visione generale del tracciato e delle auto avversarie. In più durante la corsa c'è il passaggio dal giorno alla notte in cui la strada viene illuminata dai fari dell'auto che sono necessari per individuare le auto avversarie dall'oscurità totale intorno a voi.

Space Force - Adventure Vision

E' un clone di Asteroids nel quale dovete distruggere tutti gli alieni prima di poter accedere ad un nuovo e più difficile livello. Lo scopo è quello di fare più punti possibili.

Il problema è che questi alieni sono in mezzo ad una pioggia di asteroidi e quindi dovete anche distruggere tutti queste rocce vaganti per riuscire meglio a colpire le loro astronavi. Il vostro incrociatore può muoversi in ogni direzione e ruotare a 360° per poter facilmente colpire le rocce e gli alieni che si avvicinano.

Ogni volta che colpite un grosso asteroide, quest'ultimo si spezza in due rocce più piccole che poi vengono distrutte al primo colpo.

Ottimo clone di Asteroids con una ottima giocabilità che non vi farà rimpiangere l'originale. La Console è sfruttata al massimo.

Gold

1982, ACTIVISION

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
Globale	9



Cosa interessante è che potete fare un breve salto che probabilmente serve quando andate alla massima velocità in cui tutto scorre talmente veloce che potreste trovarvi un'auto davanti e non poterla evitare. Ogni scontro comporta una testa-coda e l'esplosione dell'auto.

Una giocabilità davvero travolgente e divertente. Manca davvero la fessura per il gettone.



Home Alone - NES

E' il gioco basato sull'omonimo film in cui Kevin McAllister viene lasciato da solo in casa durante le vacanze natalizie.

Questo per lui non è un grosso problema essendo decisamente indipendente per la sua età, se non fosse per due ladri che vogliono svaligiare la casa.

Interpretando Kevin dovete raccogliere diverse icone che rappresentano le varie trappole con le quali dovete impedire ai due ladri di rubare in casa vostra e cercare un modo per non farvi catturare.

E' sostanzialmente un gioco di azione a scorrimento laterale multi-direzionale perché potete salire e scendere da ogni piano della casa e usare le trappole contro i due stupidi malviventi.

Non c'è un vero scopo finale, ma di fatto dovete fare più punti possibili



usando le trappole contro i due ladri.

Leggendolo sembra divertente, ma la meccanica di gioco non è così scontata come sembra. I ladri corrono il doppio di voi e vi inseguono fino a catturarvi. Gli effetti delle trappole durano troppo poco e diventa molto frustrante la ricerca di nuove trappole.

Avete una sola vita!

La Console è stata sfruttata davvero bene in ogni cosa. Una conversione con i fiocchi.

Gold

1983, SEGA

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	9,5

Sicuramente è divertente per un po', ma la difficoltà è frustrante perché le trappole durano poco e i due ladri non sono così stupidi come erano nel film.

Bronze

1991, THQ

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	6
GLOBALE	7,7



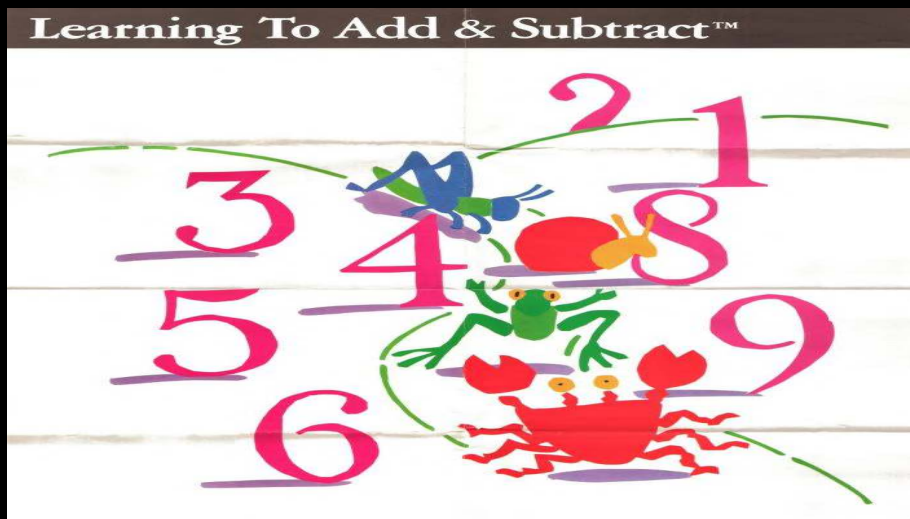
Matemática

Education

shift

?

P



Learning to Add & Subtract è un programma educativo per insegnare ai bambini a sommare e sottrarre i numeri fino a 9. Ci sono tre esercizi:

- 1) Learning to Add
- 2) Learning to Subtract
- 3) A different Way to Add

I primi due esercizi sono molto semplici perché dovete sommare e sottrarre dei numeri aiutandovi con le immagini che sono allegate agli eser-



$$4 + 1 =$$

cizi. Prima di iniziare c'è una lezione di matematica animata che potete interrompere in qualunque momento, una serie di problemi da risolvere con i tasti da 0 a 9. Potete sbagliare fino a 3 volte e poi il programma vi dice la risposta corretta senza nessuna penalità.

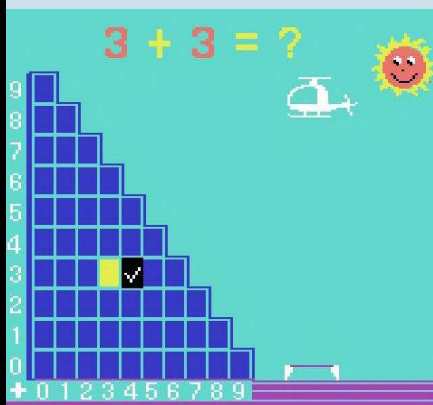


$$5 - 2 =$$

Il terzo esercizio è il più bello perché c'è una storia legata alle operazioni di matematica.

Dovete far decollare un razzo verso la luna e prima di poterlo lanciare dovete costruirlo risolvendo bene gli esercizi proposti. Un pezzo del razzo per ogni operazione.

Un programma studiato per far comprendere ai bambini la matematica di base in modo efficace divertendosi. La matematica in questo modo viene assorbita bene. Peccato che il terzo esercizio sia basato solo sulle addizioni.



Un educativo semplice come struttura che aiuta veramente i bambini a imparare la matematica divertendosi.

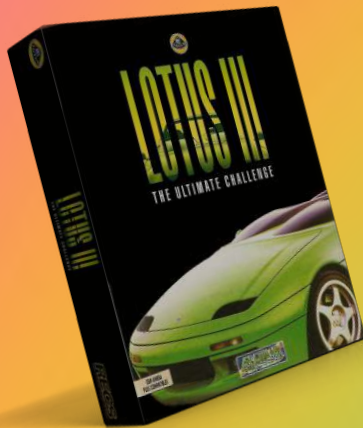
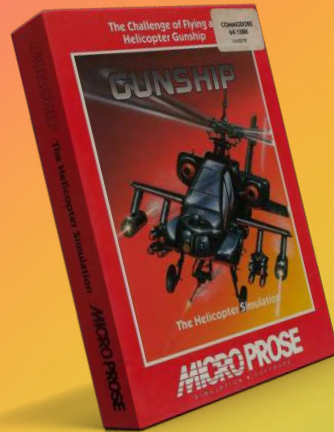
Come sempre detto questi sono i giochi meglio riusciti in assoluto soprattutto dal punto di vista tecnico in cui le aziende sfruttano l'hardware e il software al massimo.

Gold

1985, LEARNING TECHNOLOGY

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	10
GLOBALE	9,5

Box Art: Copertine in 3D



Top 3



G-Loc R360



KNIGHTMARE



Ajax



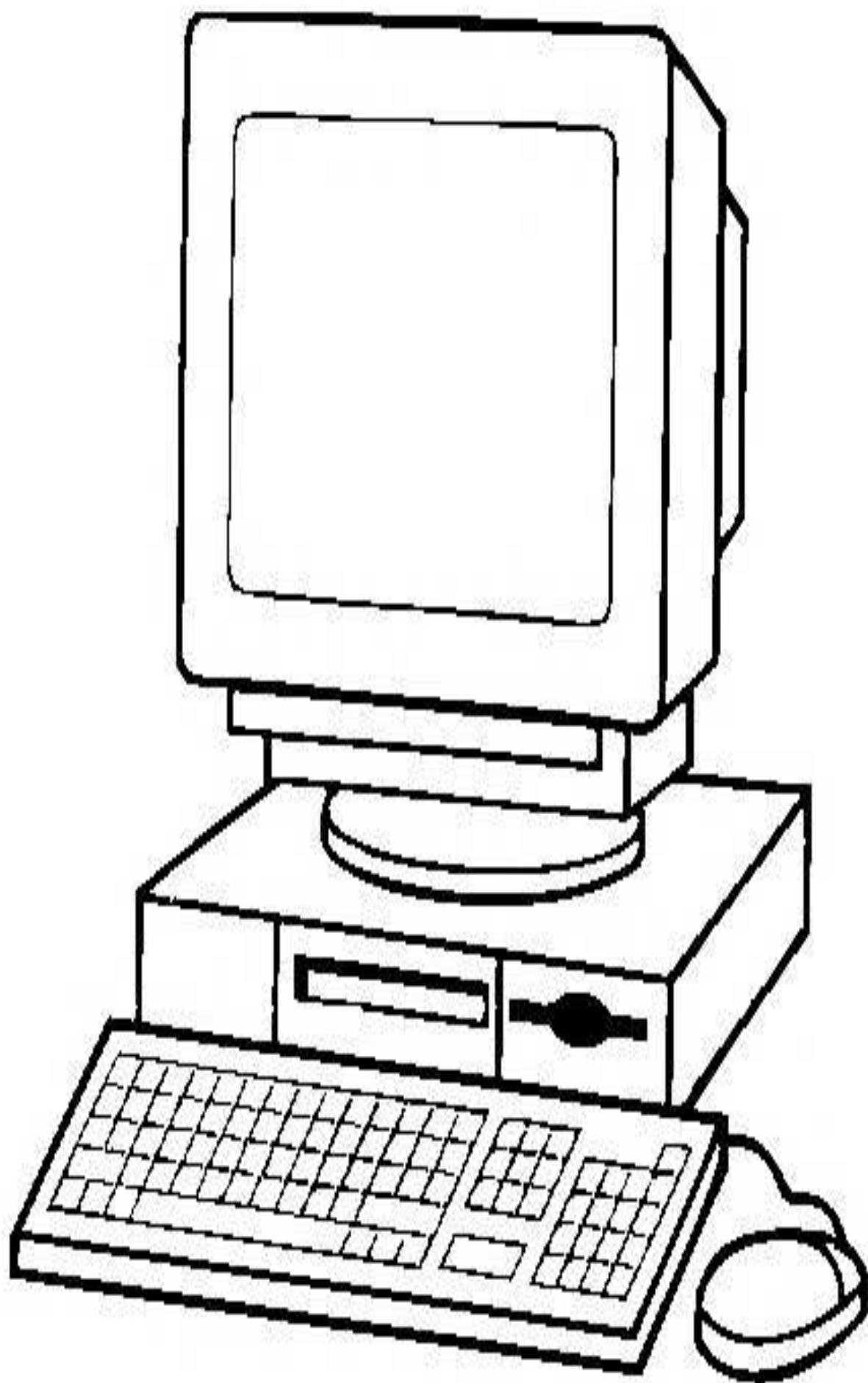


Multimedia

Grafica

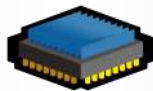
Ufficio

Hardware



Hardware

SIMD



3DNow! era un nuovo standard per le estensioni alle classiche istruzioni dell'architettura x86 (inizialmente era usato solo da AMD con il K6 2 e da IDT con il Winchip 2 3D, ma si prevedeva che in seguito fosse usato anche da Cyrix con "Cayenne").

Le 3DNow! si affiancavano alle istruzioni MMX aggiungendo 21 nuove istruzioni SIMD e 17 di queste erano in virgola mobili a singola precisione in standard IEEE 754, 32 bit (23+1 bit significativi e 8 bit di mantissa), meno precisi di quelli trattati dalle FPU classiche che sono a 80 bit, ma più che sufficienti nel trattare audio, grafica 3D, ecc.

Le 3DNow! consentivano di usare le potenzialità delle istruzioni SIMD anche per applicazioni che richiedevano dati in virgola mobile. Quindi nel caso del 3D anche nel calcolo delle geometrie, delle luci, del setup, e persino nel motore fisico dei giochi 3D (la parte che si occupa del comportamento degli oggetti tridimensionali, per esempio, apertura delle porte, spostamenti di oggetti, oggetti attraversabili o no, movimenti dei personaggi, ecc).

Il vantaggio più evidente nell'uso di istruzioni 3DNow! rispetto a quelle MMX, è che era possibile ottimizzare in pratica tutto il processo di generazione delle scene 3D e non solo la fase di rasterizzazione. Inoltre dato che era possibile non far intervenire la FPU per eseguire i calcoli in virgola mobile, non si incorreva nella penalità dei cicli di clock persi nel cambio di modalità dei registri.

Le 3DNow! convivevano con le MMX, anzi le 3DNow! includevano persino una particolare istruzione che agevolava il cambio di modalità dei registri tra virgola mobile e MMX.

Una particolarità delle 3DNow! era la presenza (e che ha molti forse è passata inosservata) di una funzione detta "reciproca". In pratica è una funzione che da un numero crea un suo reciproco.

Ma come funziona? Il reciproco del numero N è $1/N$. Se bisogna dividere un dato numero X per il numero N , invece di usare la classica tecnica (X/N), si otterrà lo stesso scopo moltiplicando X per il reciproco di N . Quindi con le 3DNow! con le funzioni di moltiplicazione si può anche dividere e non solo moltiplicare. Inoltre come dovrebbero sapere alcuni, i processori eseguono le moltiplicazioni più velocemente delle divisioni (a parità di transistor ;-)

La maggior parte delle istruzioni 3DNow! lavora su numeri in virgola mobile, solo due lavorano sugli interi.

I processori con 3DNow! prevedevano due unità di esecuzione 3DNow! full pipeline, capaci di eseguire due istruzioni ogni ciclo di clock, dato che con ogni istruzione si eseguono due operazioni in virgola mobile, ecco che i processori 3DNow! potevano sfornare quattro operazioni in virgola mobile



ogni ciclo di clock.

La FPU di un Pentium II a 400 MHz, che era pipeline, riusciva a rilasciare picchi massimi di 400 MFLOPs (milioni di istruzioni in virgola mobile al secondo), la FPU del K6 2 da 333 MHz per il fatto di non essere "pipeline" riusciva a rilasciare picchi massimi di 166 MFLOPs.

Usando le istruzioni 3DNow! il K6 2 da 333 MHz riusciva a sparare picchi massimi di 1333 MFLOPs! Quindi prestazione in virgola mobile circa 3,3 volte quelle del Pentium II da 400 MHz e 8 volte quella della sua stessa FPU.

Purtroppo non era possibile sfruttare tutta quella potenzialità negli applicativi reali (benchmark di basso livello esclusi), semplicemente perché gli applicativi anche i più "FPU dipendenti" passavano solo una parte del loro tempo nell'eseguire operazioni in virgola mobile.

Quindi per esempio, con un K6 2 da 300 MHz con programmi ottimizzati si riusciva a superare di poco un Pentium II da 400 MHz e di raddoppiare (e in casi estremi anche di triplicare) le prestazioni del fratello K6 da 300 MHz.

Vediamo cosa si poteva ottenere in campo 3D con le 3DNow! e come.

Bisogna fare una premessa che per generare un "mondo" 3D occorrono quattro passaggi:

Motore 3D (fisica del gioco)

Calcolo delle geometrie (trasformazioni, luci, tagli, ecc)

Setup dei triangoli (conversioni da FP ad interi, semplificazioni dei poligoni in triangoli, ordinamento dei parametri)

Rasterizzazione (texturizzazione, applicazioni dei filtri, z-buffering, ecc)

In assenza delle 3DNow! i primi tre passaggi che usano pesantemente istruzioni in virgola mobile sono svolte dalla FPU, la rasterizzazione dell'immagine invece solitamente è eseguita da una scheda 3D (oggi anche il setup dei triangoli viene eseguito dai chip 3D).

Nel caso che il gioco abbia solo il motore 3D ottimizzato per le 3DNow!, le prestazioni generali del gioco aumentano di un 10-15%, rispetto allo stesso gioco non ottimizzato.

Lo sfruttamento delle 3DNow! poteva avvenire anche indirettamente, poiché AMD (al contrario di Intel con le MMX) ha spinto, aiutato e agevolato l'ottimizzazione delle principali API 3D, come Direct3D 6.0, OpenGL 1.2 e Glide (l'api proprietaria per le schede 3Dfx e una delle più supportate nei giochi). I giochi che si appoggiavano su queste API anche se non prevedevano l'uso delle 3DNow! ricevevano un buon incremento delle prestazioni (per esempio, nel caso delle Direct3D 6.0 era tra il 30 e il 50% a seconda di quanto il gioco si "appoggiava" alle nuove API).

Inoltre molte case produttrici di chipset 3D (per esempio nVidia per il Riva, Matrox con la serie Gx00, ATi per il RagePro, la 3Dfx e altre) stavano ottimizzando i loro driver per sfruttare le 3DNow!, così da velocizzare la fase di setup dei triangoli e il rendering finale (con un incremento delle prestazioni del gioco attorno al 10-15%).

Quindi nel caso che il gioco era ottimizzato, un API ottimizzata, e driver ottimizzati, si vedeva subito che le prestazioni effettive del gioco ricevevano un incremento del 100% rispetto alla stessa configurazione, ma senza supporto 3DNow!

Comunque c'è da aggiungere che la presenza delle istruzioni 3DNow! non incrementava le prestazioni solo nel campo 3D, ma anche nella riproduzione di file MPEG (DVD) grazie a delle nuove istruzioni sui dati interi.

VANTAGGI:

- Rispetto alle istruzioni MMX, si possono elaborare dati anche in virgola mobile
- Eccezionale accelerazione nella grafica 3D
- I processori con istruzioni 3DNow! erano compatibili con tutti i sistemi operativi. La mappatura dei registri 3DNow! sopra quelli del coprocessore matematico, ha evitato l'aggiunta di nuovi registri che avrebbero causato la modifica di alcune parti dei sistemi operativi multi-task
- La presenza delle 3DNow! non esclude l'uso delle MMX, anzi vivono in simbiosi
- La possibilità di usare dati in virgola mobile, riduceva la necessità di ricorrere alla FPU, e quindi a frequenti e costosi cambi di modalità come succedeva con le MMX
- Buone accelerazioni nel campo delle elaborazioni video, DVD, audio ad alta definizione, riconoscimento della voce
- 3DNow! stava diventando uno standard per i processori non Intel
- AMD, al contrario di Intel al lancio delle istruzioni MMX, ha spinto molto aziende di sviluppo alla produzione di software ottimizzato per il 3DNow!, e dopo un mese dalla presentazione si vedevano già i risultati.

SVANTAGGI:

- L'uso di registri mappati su quelli in virgola mobile della FPU, non consentiva l'uso contemporaneo delle unità 3DNow! e della FPU e naturalmente delle unità MMX
- Il cambio di modalità dei registri da 3DNow! a virgola mobile e viceversa sprecava preziosi cicli di clock della CPU
- I dati in virgola mobile 3DNow! erano limitati a quelli in singola precisione (32 bit)
- I programmi o/e i driver o/e le API 3D dovevano essere predisposti per sfruttare le istruzioni 3DNow!

Al prossimo incredibile numero

#132

Marzo 2022



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
Relics	COMMERCIALE	Nelle versioni per PC-88 e PC-98 c'è un messaggio segreto nascosto di un impiegato dell'Azienda in un floppy disk.
Yellow Submarine	GRATUITO	Non ha niente a che vedere con quello dei <i>Beetle</i> però qualche riferimento c'è perché il sottomarino sembra proprio quello.
G-Loc R360	COMMERCIALE	La versione Arcade era costruita con la forma di un abitacolo in cui potevate ruotare anche voi a 360° e a testa in giù per replicare il volo reale.
Knightmare	GRATUITO	E' la conversione per Amiga del famoso gioco per MSX realizzato da Hoffman e Toni Galvez.
Moon Patrol	COMMERCIALE	E' uscito un po' su ogni piattaforma ed era in lavorazione anche per lo ZX Spectrum, ma poi fu cancellato malgrado fosse stato recensito sulla rivista Crash!
Lotus III	COMMERCIALE	Le macchine guidabili nella versione finale sono 3, ma nelle prime versioni era possibile scegliere quelle che usa il computer e un'altra vettura. In questo gioco è stato integrato un editor che era stato previsto come data disk per Lotus 2. Nella versione PC c'è un gioco bonus nascosto.
Gunship	COMMERCIALE	La versione Amiga doveva uscire nel 1988, ma per colpa di un virus che ha infettato i file, è stato pubblicato nel 1989. Anche la versione PC è uscita molto dopo per essere gestibile dai processori più veloci. Non è molto giocabile in CGA perchè i colori usati creano confusione con la strumentazione



3dfx

3dfx

355-0028-320
F31833.2 54
0040 20005
TAIWAN 1401

355-0028-320
F31833.2 54
0040 20005
TAIWAN 1401

AS

3dfx

355-0028-320

F31833.2
0040 20005
TAIWAN 1401